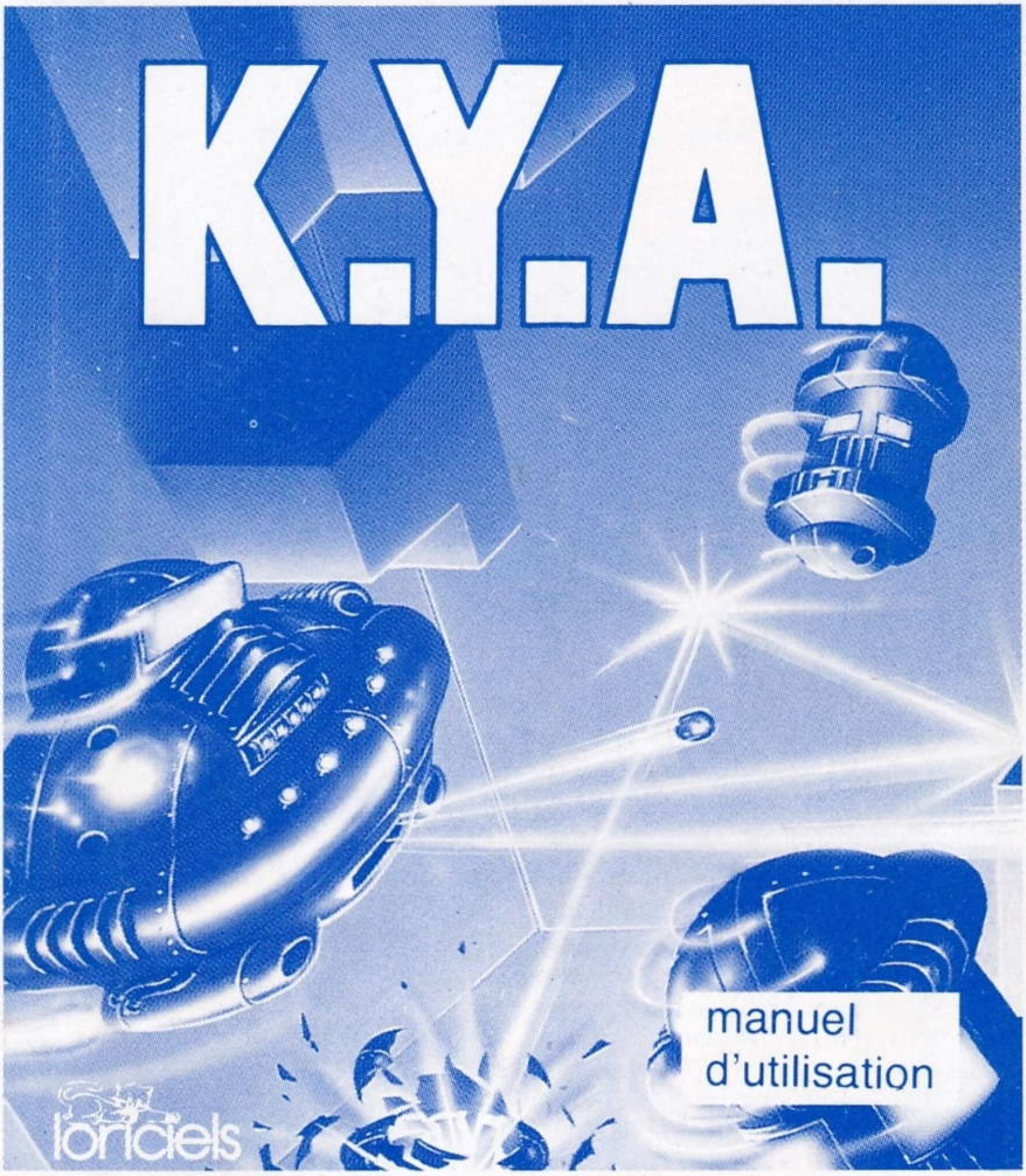
K.Y.A.



manuel
d'utilisation

lorciels

MANUEL DE K.Y.A

AMSTRAD CPC 464/ 664/ 6128

Ce jeu d'arcade qui accepte un ou plusieurs joueurs se vit comme une fabuleuse série d'affrontements.
La vivacité des réflexes, la précision du tir, mais aussi la stratégie sont utiles pour K.Y.A.
Ce Manuel n'aborde que les options du MENU PRINCIPAL qui peuvent vous poser des problèmes de compréhension.

3 - RENSEIGNEMENTS GENERAUX

MUR DECHARGEUR : C'est un mur qui vous décharge en energie.
MUR DESTRUCTIBLE : Peut être détruit par des balles
MUR RECHARGEUR : Le mur rechargeur bleu (1) recharge uniquement le joueur de gauche (le joueur bleu)
Le mur rechargeur rouge (2) recharge uniquement le joueur de droite (le joueur rouge)
V.B. 464 : Vous décharge de vos balles.
V.B. 664 : C'est **l'Ecrabouilleur**; il vous détruit par simple contact.
Vous l'affrontez les yeux dans les yeux en **"phase 2"**.
V.B.6128 : C'est un teleporteur ; indispensable pour se tirer d'un mauvais pas, ou pour se recharger d'urgence (vous réaparaissez rechargé).
V.B.8253 : Vous détruit par simple contact.
V.B.8512 : C'est le joueur controlé par l'ordinateur. Comme vous, il a 5 vies au depart. Lorsqu'on lui tire dessus, il absorbe la balle. Il explose quant il en a dix.

4 - DEFINIR DES JOUEURS **(ESC pour sortir)**

1 2 3 4 5 6 7 8

(utilisez les touches flechées horizontales, pour déplacer le curseur et les verticales pour modifier les parametres.)

1 Repère pour changer de ligne
2 Joueur ou ordinateur
3 Gravité : 1--› soucoupe lourde
Pas de gravité : 0--› soucoupe statique
4 Nom du joueur (20 caractères maxi)

5/6 Choix des commandes : 01 manette 1
02 manette 2 ou touches R T 6 5 F (Tir)
03 clavier (Flèches et barre d'espace)

Afin d'éviter des disputes sur le choix des commandes, deux choix dans l'ordre de préférence vous sont demandés.

Exemple : Joueur de gauche 01 02
Joueur de droite 01 03

(les positions droite et gauche sont déteminées par l'ordinateur.)

— En début de partie, le joueur de gauche disposera de la manette 1 (son premier choix). Le joueur de droite ne pouvant avoir la manette 1 se verra attribuer le clavier (son second choix).

— Le dernier joueur a avoir gagné une partie est toujours à gauche ; et est toujours prioritaire quant au choix du mode de commande.

7 Symbole de mise en service : (actif), ou non : (inactif) des joueurs.

8 Numero du de la cave en cours de jeu (00 si début de jeu).

5 - CONSTRUIRE DES CAVES **(ESC POUR SORTIR)**

Cette option vous permet de :

— Construire des caves (disposition des différents murs).

— Choisir des lieux d'apparitions (endroits où aparaissent au cours du jeu les joueurs et les robots).

— Activer ou désactiver des robots (vous pouvez choisir parmis les 5 robots, ceux qui pouront apparaitre au cours du jeu).

CONSTRUIRE DES CAVES

A droite, les différents murs disponibles.
Celui qui est en cours est ceinturé par un curseur.

COPY permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les murs

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs

ESPACE (OU BOUTON FEU) fixe dans la cave,à l'emplacement du curseur, le mur ceinturé a droite.

TAB vous fait passer du mode construire des caves au mode lieux d'apparitions, et vice-versa.

LIEUX D'APPARITIONS

A droite, 12 cases correspondant aux douze lieux d'apparitions possibles (4 pour les joueurs, 4 pour les V.B.8256, 4 pour pour les V.B.464 et V.B.6128).
Au desssus de ces 12 cases sont representés l'etat (actif ou non) des 5 robots.

COPY permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les lieux d'apparitions

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs
ESPACE (OU BOUTON FEU) fixe dans la cave le lieu d'apparition correspondant à la case ceinturée par le curseur à droite.
Si vous positionnez un robot ou un joueur sur un mur destructible,il n'apparaitra, en cours de jeu, qu'après la destruction de ce mur.
(A condition aussi que ce robot ait été activé).
En appuyant sur les touches 1,2,3 ou 4 vous determinez l'option :

CHANGER DE TABLEAU **TOUCHE 1**
Les flèches verticales font défiler les numéros des caves (0-8).
ENTER Valide. **DEL** Annule.

COPIER UNE CAVE DANS UNE AUTRE **TOUCHE 2**
Les flèches verticales font défiler les numéros des caves, les fleches horizontales alternent entre les 2 numeros.
ENTER Valide. **DEL** Annule.

PERMUTER DEUX CAVES **TOUCHE 3**
Même principe qu'a l'option 2, mais échange le contenu de 2 caves.
ENTER Valide. **DEL** Annule.

EFFAÇER UNE CAVE **TOUCHE 4**
ENTER Valide. **DEL** Annule.

6 - CHARGER OU SAUVER DES CAVES

Il est inutile de préciser le nom du fichier pour les sauvegardes et lectures sur cassette, cela ne sert que pour les manipulations sur disquette.
- **OPTION 1 :** Pour charger un fichier de caves tapez son nom.

A noter que 4 blocs de caves (nommées **CAVE1,CAVE2,CAVE3,CAVE4)** sont déjà construits d'origine.
CAVE1 est le bloc qui se trouve en mémoire au chargement du jeu.
- **OPTION 2 :** Pour **sauver** les caves modifiées.
- **OPTION 3 :** Pour choisir l'une des 3 caves dite **"phase 2"** ; appuyez plusieurs fois sur 3 pour faire défiler les numéros.
- **OPTION 4 :** Choisissez entre un chargement à partir d'une cassette ou d'une disquette.
- **OPTION 5 :** Choisissez entre une sauvegarde sur cassette ou sur disquette.

Copyright LORICIELS MARS 1987.
Reproductions strictement interdites loi du 11 MARS 1957.
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de location
réservés pour tous pays.